NO OFICIAL

VAULT ASSAULT

VERSION 1.2

UNA VARIANTE COMPETITIVA DE 3 A 5 ARCONTES

NOVIEMBRE '24

Traducción del reglamento original *"KF Vault Assault Rules V1"* ofrecido y publicado por Ghost Galaxy

Versiones documentales:

V 1.0 Creación del documento por rkadrano.
V1.2 Correcciones de estilo y traducción.

Descripción General

En *KeyForge: Vautl Assault*, de 3 a 5 jugadores de KeyForge compiten entre sí en una partida emocionante en la que cada Arconte lucha por sí mismo para desbloquear la bóveda del conocimiento. El primer jugador que forje tres llaves será el ganador.

El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas, cada ronda tiene un turno por cada jugador. Para ayudar a controlar la acción e influir en el comportamiento de los demás, al comienzo de cada ronda, cada jugador selecciona una carta de Bendición. Cada carta de Bendición otorga una habilidad que favorecerá a uno o más jugadores.

Componentes Necesarios

Se necesita un mazo de KeyForge por jugador, todos los tokens y contadores estándar de KeyForge, más un set de cartas de *Vault Assault*, que incluye seis cartas de Bendición y una carta de Primer Jugador.

Para ayudar a llevar el control del estado del juego entre múltiples oponentes, se recomienda que cada jugador también utilice algunos tokens que sean únicos para ellos; estos tokens únicos pueden colocarse sobre las cartas para rastrear qué jugador es afectado por la habilidad de una carta determinada.

Preparación

Coloca las seis cartas de Bendición en una pila boca abajo en la reserva común. Determina aleatoriamente quién será el primer jugador. Ese jugador toma la carta de Primer Jugador y la coloca boca arriba en su área de juego. Cada jugador baraja su mazo, roba su mano inicial y puede realizar un mulligan como de costumbre. No hay penalización por ser el primer turno (juegas el turno completo, no solo una carta); cada jugador siempre jugará un turno completo.

Secuencia de Ronda

KeyForge: Vault Assault se juega en rondas, donde cada una de estas consiste en un turno por jugador. Cada ronda tiene tres pasos:

1. Seleccionar cartas de Bendición.
2. Revelar cartas de Bendición.
3. Turnos completos de los jugadores.

1. SELECCIONAR CARTAS DE Bendición

El primer jugador toma todas las cartas de Bendición y retira una cantidad específica de ellas boca abajo, sin mirarlas:

- En un juego de 3 jugadores, retira 2 cartas de Bendición boca abajo.
- En un juego de 4 jugadores, retira 1 carta de Bendición boca abajo.
- En un juego de 5 jugadores, no retira ninguna carta de Bendición.

Luego, el primer jugador mira las cartas de Bendición restantes, elige una en secreto y pasa las restantes al jugador a su izquierda. Ese jugador elige una de las cartas de Bendición restantes y pasa el resto al siguiente jugador. Este proceso se repite hasta que todos los jugadores hayan elegido una carta de Bendición. Las cartas de Bendición restantes se retiran boca abajo con las ya retiradas previamente.

2. REVELAR CARTAS DE BENDICIÓN

Todos los jugadores revelan sus cartas de Bendición simultáneamente y las resuelven en orden de iniciativa de menor a mayor. El número de iniciativa de cada carta está impreso en la esquina superior derecha.

Cuando se resuelve la habilidad de "Revelar:" de una carta de Bendición, el jugador que la reveló toma todas las decisiones relacionadas con su resolución.

Deja todas las cartas de Bendición reveladas boca arriba junto a la carta de identidad de Arconte de cada jugador durante el resto de la ronda.

Durante este paso, ningún jugador se considera que está tomando su turno.

3. TURNOS DE LOS JUGADORES

El primer jugador toma su turno completo, seguido por el siguiente jugador en orden de las agujas del reloj, hasta que todos los jugadores hayan tomado su turno, lo que finaliza la ronda. (Recuerda, no hay penalización por ser el primer jugador; cada jugador siempre toma un turno completo).

Al final de la ronda, el jugador con el número de iniciativa más alto en su carta de Bendición revelada toma la carta de Primer Jugador y será el primer jugador en la siguiente ronda. Luego, devuelve todas las cartas de Bendición al suministro común boca abajo.

Resolución de Habilidades de Cartas

"Criaturas enemigas" son **todas** las criaturas que no son amistosas.

Siempre que un efecto **robe** o **capture** varios Æmbar, todo ese Æmbar debe ser capturado o robado de la misma reserva de Æmbar.

> **Ejemplo**: En una partida de tres jugadores, Joe juega la carta "Hema Codicioso", que dice "**Jugar:** Captura 3". Joe debe elegir a uno de sus dos oponentes de quien capturar los 3. No puede capturar 2 de un oponente y 1 del otro con esta habilidad.

Si una habilidad de carta se refiere a "jugadores" o "a cada jugador", la habilidad afecta a todos los jugadores.

> **Ejemplo:** En un juego de cuatro jugadores, Mary juega la carta "Recklessness", que dice "**Jugar:** Cada jugador descarta 3 cartas al azar de su mano y luego roba 3 cartas". Esta carta afecta a todos los jugadores al mismo tiempo, incluida Mary.

Si una habilidad de carta se refiere a un "oponente", el jugador activo indica a un solo oponente al que se aplicará el efecto cuando la carta se juegue o se use. Toda la habilidad se resuelve considerando a ese jugador como el oponente.

> **Ejemplo:** En un juego de tres jugadores, Martín es el primer jugador, seguido por Arantxa y luego Geez. Martín ya ha terminado su turno en la ronda, y ahora es el turno de Arantxa, que utiliza la carta "Látigo de Sueños Rotos", que dice: "**Acción:** Las llaves cuestan +3 durante el próximo turno de tu oponente". Arantxa debe elegir a un oponente que se vea afectado por esta carta, y elige a Martín. Para ayudar a todos a recordar esta elección, Martín coloca uno de sus tokens únicos en el "Látigo de Sueños Rotos" de Arantxa. Cabe destacar que, el siguiente turno de Martín no tendrá lugar hasta la siguiente ronda, Martín seguirá estando afectado por la carta de Arantxa durante ese turno.

Si una carta tiene una habilidad constante que afecta a un solo oponente, ese oponente debe ser elegido cuando la carta entra en juego. Los jugadores pueden usar tokens únicos para ayudar a rastrear estas decisiones.

> **Ejemplo:** En un juego de tres jugadores, Qüiz juega la carta "Obelisco de Hierro", que dice: "Las llaves de tu oponente cuestan +1 por cada criatura Brobnar amistosa dañada". Tan pronto como "Obelisco de Hierro" entra en juego, Qüiz debe elegir a un solo oponente que se verá afectado por esta carta.

CORAZÓN DEL BOSQUE Y PIEDRA QUIXXLE

Ambas cartas tienen habilidades constantes que afectan a todos los jugadores mediante la creación de una comparación con un solo jugador. Cuando se juega cualquiera de estas cartas, el jugador activo elige a uno de sus oponentes, y ese oponente se convierte en el jugador con el que todos los demás jugadores deben compararse al resolver las habilidades de estas cartas.

> **Ejemplo:** En un juego de cuatro jugadores, Dani juega la carta "Corazón del Bosque" y elige a un oponente, Batu. Durante el turno de cada jugador, si ese jugador tiene más llaves forjadas que Batu, no puede forjar llaves. Batu no se ve afectado por esta habilidad de "Corazón del Bosque" porque no puede ser su propio oponente.

LA MAREA

Si uno o más jugadores están usando un mazo *KeyForge: Mareas Oscuras*, solo se usa una carta de Marea en el juego. La Marea solo puede estar alta para un jugador a la vez; estará baja para todos los demás jugadores.

Obtén tus Cartas de Vault Assault

Hay dos formas de obtener tus propias cartas de Vault Assault:

1. Descarga e imprime tus propias cartas de Vault Assault.

2. Compra cartas de Vault Assault producidas profesionalmente en forgefire.com.